


# VIXEN 357

In 2396, Secretly developed VECTOR replaced SERD,  
which has been a capital weapon.  
Now they restart war to find the secret.



 **NCS** 日本コンピュータシステム株式会社  
千105 東京都港区西麻布4-16-13第28栋ビル TEL.03-3486-6314・5(代表)  
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部 (直通)03-3486-6588 (受付時間)9時-16時

この商品は株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして  
自社の登録商標**SEGA**の使用を許諾したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076, Europe No. 80244, Canada No. 1,163,276,  
Hong Kong No. 88-4302, Singapore No. 88-155, Japan No. 82-205605. (Pending)

とりあつかいせつ めい し  
**取扱説明書**



このたびはメガドライブ用カートリッジ「ヴィクセン357」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ゲームを始める前にこのマニュアルをよくお読みください。

## CONTENTS

## 目次

ストーリー	2
キャラクター紹介	3
ゲームの進め方	7
●パッド操作方法・ゲームの始め方	
コマンド	12
●移動	
●攻撃・搭載	
●発進・補給	
●情報	
●特殊	
メニューコマンド	17
戦闘画面の見方	18
ユニット	19
データー	20
●地形効果	
●移動コスト	
ベクター	21
使用上の注意	26

# STORY

AD2384年に始まった異星人の侵略は、当時アジア連邦が極秘に開発していた高機動人型兵器システム（SERD：ザード）の活躍により辛くも地球側の勝利に終わったが、戦乱による大きな痛手を避けることはできなかった。残された人々が新たな侵略に対する恐怖を募らせて行くにつれ、兵器の研究開発はさらなる高性能機を生み出して行き、それは人々の野望をも増大させて行くこととなった。

AD2396年、新生国家の一つである“メリズマープ”がVECTOR（ベクター：Versatile Combat Trooper Of Robot=ロボットによる多機能型戦闘兵）の開発に成功。試作品である数体はそれらのみで特殊部隊“スラッシュ”を結成し、将来的にはそれらのみで独自の作戦行動を取るよう計画されていたが、現段階では別々の研究所で数機づつ、その機体の試験とパイロットの養成とが行われていた。

呂澤拓也を含むスラッシュ部隊が最新鋭機の演習のためにテストベースを離れていた頃、ベースへ向けて森の中を侵襲して来る正体不明のベクター部隊が発見された。敵襲撃の連絡を受けた拓也達は、味方援護のため急ぎベースへと向かった。しかし彼らが到着した時、すでに正体不明のベクターと味方守備部隊との交戦は始まっていた・・・

# C CHARACTER

とうじょうじんぶつ  
登場人物

## TAKUYA MURASAWA

むらさわ たくや 22歳 AB型

曲<sup>ま</sup>がったことが嫌<sup>きら</sup>いな正義<sup>せいぎ</sup>  
の熱<sup>あつ</sup>血<sup>けつ</sup>漢<sup>かん</sup>。年<sup>とし</sup>が若<sup>わか</sup>く感情<sup>かんじょう</sup>が  
激<sup>さか</sup>しいため、よく先<sup>さき</sup>走<sup>はし</sup>りす  
る傾向<sup>けいこう</sup>あり。努力<sup>どりょく</sup>と根性<sup>こんじょう</sup>の  
主人<sup>しゅじん</sup>公<sup>こう</sup>である。



## HARRY GIBSON

ハリー・ギブソン 31歳 A型

キザでクールなおじさん。  
落<sup>お</sup>ち着<sup>ちやく</sup>いた性格<sup>せいかく</sup>と冷静<sup>れいせい</sup>な判<sup>はん</sup>  
断<sup>だん</sup>力<sup>りき</sup>をもつチー<sup>ち</sup>ーム<sup>ーム</sup>のま<sup>ま</sup>とめ  
役<sup>やく</sup>的<sup>てき</sup>存在<sup>そんざい</sup>。よくマックと  
言<sup>い</sup>争<sup>あらそ</sup>っているのだが、割<sup>わり</sup>  
と気<sup>き</sup>があ<sup>あ</sup>っているらしい。



## MAK RYAN

マック・ライアン 23歳 B型

陽<sup>よう</sup>気<sup>き</sup>で、お調<sup>ちよう</sup>子<sup>し</sup>者<sup>もの</sup>で、いい  
加<sup>か</sup>減<sup>げん</sup>な男<sup>おとこ</sup>。彼<sup>かれ</sup>の女<sup>おんな</sup>好<sup>す</sup>き<sup>き</sup>は特<sup>とく</sup>  
筆<sup>ひつ</sup>するものがある。信<sup>しん</sup>じ<sup>じ</sup>が  
たいが、射<sup>しや</sup>撃<sup>げき</sup>に関してはチ  
ームでNo.1の腕<sup>うで</sup>の持<sup>も</sup>ち主<sup>ぬし</sup>。  
でも取<sup>と</sup>り柄<sup>え</sup>はそれだけ。



## EDDIE RAY

エディ・レイ 27歳 O型

気<sup>き</sup>は優<sup>やさ</sup>しくて力<sup>ちから</sup>持<sup>も</sup>ち、涙<sup>なみだ</sup>  
ろくて単<sup>たん</sup>純<sup>じん</sup>で、自<sup>じ</sup>己<sup>こ</sup>中<sup>ちゆう</sup>心<sup>しん</sup>的<sup>てき</sup>  
な部<sup>ぶ</sup>分<sup>ぶん</sup>があり、体<sup>たい</sup>育<sup>いく</sup>会<sup>かい</sup>系<sup>けい</sup>の  
元<sup>げん</sup>気<sup>き</sup>のいい兄<sup>にい</sup>ちゃん。考<sup>かんが</sup>  
え  
るよ<sup>より</sup>ま<sup>ま</sup>ず行<sup>こう</sup>動<sup>どう</sup>するタイ<sup>たい</sup>プ。



# C H A R A C T E R

とうじょうじんぶつ  
登場人物

## REIKO MACHIDA

待田 玲子 24歳 A型

知性的で気品があつてしかも美人である。面倒見がよく、チェイやニーナからお姉さんのように慕われている。しかし、内面激しい気性の持ち主で負けず嫌いな性格らしい。



## NINA LAUREL

ニーナ・ロウリエ 20歳 B型

明るく陽気で、男勝りな性格でおしゃべり好き。元氣は良いが女らしくするのが苦手らしい。

チェイ・ウォンとは訓練生時代からの仲間で仲が良い。

## CHAY WON

チェイ・ウォン 20歳 O型

おしとやかで、おとなしく、ニーナとは正反対の性格。しかし一度怒るとその激しさはチームでNo.1とか。ニーナとの絶妙なコンビプレーは敵を震撼させる。



## BEN BUSK

ベン・バスク 62歳 AB型

年寄りながら現役バリバリの元氣なおじいちゃん。本にいわく歴戦の強者であるらしい。しかし、そのおもしろい行動力と的確な判断力は、さすがチームのおやじさんである。

このゲームは、16のシナリオを順にクリアしていきゲームです。各シナリオ毎に示される勝利条件を満たすことで、順次、つぎのシナリオに進むことができます。

## 操作方法



- Aボタン** ユニットチェンジ。  
**Bボタン** 各種コマンドやメニューのキャンセル。  
**Cボタン** 各種コマンドやメニューの選択。  
**スタートボタン** メニューコマンドの表示。

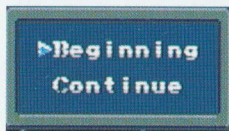
カーソルを移動させているときに、Bボタンを押すとカーソルの速度が速くなります。

## ゲームの始め方

メガドライブにカートリッジをセットして、電源を入れて下さい。最初にオープニングが始まります。ここでスタートボタンを押すとタイトル画面になります。タイトル画面と共に、ゲームを最初からか、途中から始めるかのメニューが出ますので、どちらかを選択して下さい。

## ●BEGINNING (はじめから)

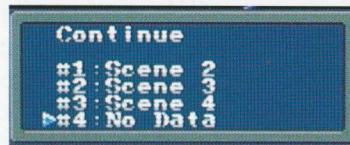
ゲームを初めからスタートします。



## ●CONTINUE (つづきから)

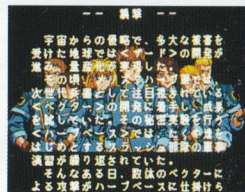
「コンティニュー」を選ぶとセーブメニューが表示されます。「#1〜#4」は、シナリオ終了時にセーブしたところ

から始められます。「コンティニュー」は、ゲームの途中でメニューコマンドの「保存」をしたところから始まります。



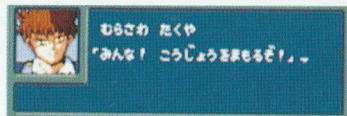
## ●プロローグ

シナリオを始める前にそのシナリオのストーリーが表示されます。



## ●会話

ゲーム開始時や途中でキャラクター同士が会話をすることがあります。これらの会話は作戦上重要な内容もありますので注意して読んで下さい。会話を早送りしたい時は、Bボタンを押して下さい。





## ●ユニットの種類

このゲームには様々なユニットが登場し、ユニットを操作することでゲームを進めていきます。ゲーム中に登場するユニットは敵か味方かで分類され、味方の中でもプレイヤーが操作できるか、できないかで分類されます。プレイヤーが操作できないユニットは、コンピュータがその操作を担当します。

### ミニマップ

敵

○ボタンを押してもメニューで“情報”しか出てこない。

味方

自分で動かせる

○ボタンを押せば、通常のメニューが出る。

自分では動かせない

○ボタンを押してもメニューで“情報”しか出てこない。(NPC)

たとえば、シナリオ1の場合は3機のベクターが登場し、ゲーム開始時にはマップの左上にかためて配置されています。

## ●ターン

このゲームはプレイヤーと敵（コンピュータ側）が交互に作戦行動（移動、攻撃等）を繰り返してゲームを進めます。プレイヤーと敵が各一回作戦行動することを1ターンと呼びます。つまりこのターンを繰り返すことによりゲームが進行するわけです。

## ●レベルアップ

このゲームのキャラクターにはそれぞれレベルがあり、経験値をためることでそのレベルを上げることが出来ます。経験値は戦闘を経験すること（敵を攻撃するか、敵から攻撃されるか）で得ることが出来ます。

## ●画面の見方

### マップ部分

ユニットや、各種のメニューが表示されます。

### ウィンドー部分



## ●ユニット

10：ユニットの残りHPを%で表示します。  
10が100%、6が60%です。

A：攻撃可能なユニットかどうかを表示します。攻撃コマンド実行後、攻撃が不可能になるとAの文字は削除されます。

M：移動可能なユニットかどうかを表示します。

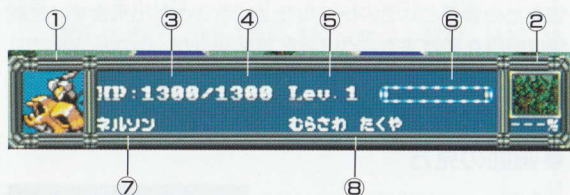
S：特殊機能を持つユニットかどうかを表示します。

⊕：特殊機能を持つユニット（パナシア）に防御されている場合、表示されます。



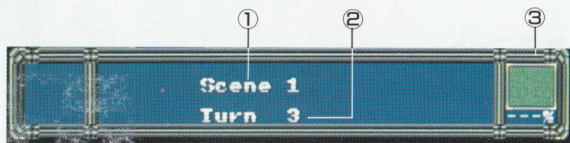
## ●ウインドー

カーソルがユニットの上にある時の画面



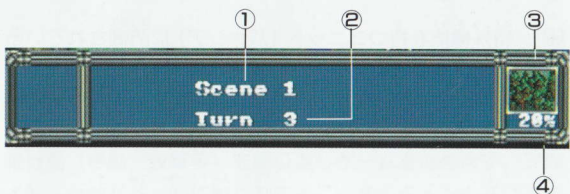
- ①ユニットのグラフィック ②地形のグラフィック  
 ③ユニットの現在のHP ④ユニットのMAX HP  
 ⑤キャラクターのレベル ⑥経験値  
 ⑦ユニットの名称 ⑧キャラクターの名前

カーソルがユニット以外にある時の画面



- ①現在のシナリオ数 ②現在のターン数  
 ③地形のグラフィック

自分のユニットを"移動"させようとする時の画面



- ①現在のシナリオ数 ②現在のターン数  
 ③地形のグラフィック ④地形効果

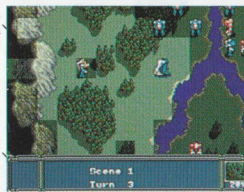
コマンドとはそのユニットの行動<sup>こうどう</sup>を表<sup>あらわ</sup>しています。このコマンドを決定<sup>けつてい</sup>することでユニットを操作<sup>そうさく</sup>することが出来ます。まず自分のユニットにカーソルを合わせて下さい。次にCボタンを押してみましよう。するとコマンドメニューが表示<sup>ひょうじ</sup>されます。元のマップ画面に戻<sup>もど</sup>りたいときはBボタンを押してください。

このコマンドメニューの中には、カーソルを合わせたユニットが行うことの出来るコマンドが表示<sup>ひょうじ</sup>されています。このメニューの中からコマンドを選択<sup>せんたく</sup>します。



## 移動

このメニューが表示された状態で、A（またはC）ボタンを押して下さい。マップ画面が暗くなり、ユニットの周りの一部だけが明るくなっています。この明るい場所が移動可能な場所です。マップの明暗分かれた状態でカーソルを移動したい先に移してA（またはC）ボタンを押すと移動場所が決定します。（Bボタンでキャンセルすることが出来ます）ユニットが移動した時点でさらにA（またはC）ボタンを押すと移動が終了します。





## 攻撃

ユニットの上でA（またはC）ボタンを押して、カーソルを攻撃に合わせ、再びA（またはC）ボタンを押しましょう。すると「格闘」、「射撃」の選択メニューが表示されます。



「格闘」、「射撃」どちらかを選ぶと、マップ全体が暗くなり攻撃可能範囲だけが、明るくなります。明るくなる範囲（射程）は、武器の種類によって違います。攻撃可能範囲の中の敵の位置にカーソルを移動して、A（またはC）ボタンを押せば、攻撃を開始します。

**注1** 「攻撃」した後「移動」することも、「移動」した後「攻撃」することもできます。

**注2** 「格闘」と「射撃」は、それぞれ次のような特徴があります。うまく使い分けて戦いましょう。

### 格闘

接近戦用。命中率が高いが敵の反撃があり、艦船に対して攻撃できない。

### 射撃

中・遠距離攻撃用。敵の反撃はないが、近距離は攻撃できない。

**注3** 経験値は、戦闘を仕掛けた場合と、仕掛けられた場合の両方入る。（要するに数多くの戦闘に参加するほど、得られる経験値は多い）

## 搭載

自分のユニットは味方の基地または、艦船に搭載されることによってHPを回復することが出来ます。（基地や味方の船のない時は、回復できません）自分のユニットを「移動」コマンドで、基地まで移動します。基地の上まで、ユニットが移動してきたときにメニューが表示されます。

ここで「搭載」を選べば、基地に入り修理をします。基地での修理は、最低1ターンを必要とします。この時、「搭載」した基地や艦船のレベルが高い程、ベクターの修復率も良くなります。



## 発進

基地や艦船に搭載されているユニットを発進させるコマンドです。艦船や基地からユニットが発進するときに、「パイロットの選択」と「ベクター・武器の選択」を行います。



パイロットの選択



ベクター

### ●パイロットの選択について

基本的にどのキャラクターが、どのユニットに乗っても良いのですがキャラクターによって得意とする能力があり、戦いを有利に進めたいときはキャラクターに合ったユニットを選ぶ必要があります。

### ●武器の選択について

ユニット（ベクター）は、格闘用と射撃用の2種類の武器を搭載できます。またシナリオが進むにつれて、搭載可能な兵器も増えてきます。



## 補給

補給コマンドは、隣接する位置に味方の艦船または、補給基地がある時だけ実行することができます。補給コマンドで補給できるのは、弾だけです。HPは回復しません。また、補給コマンドができる時のみ、メニューの中に「補給」が表示されます。



情報

パイロットの顔

1	かくとう	HP	100	100	100
	しゃげき	HP	100	100	100
	いじりょく	0			
2	かくとう	しゃげき	とくしゅ		
	レーダー	ライフル	ありません		
3	AP	70			
	DP	45			
	HR	142			
	ER	60			
	いじりょく	30			
	のこり	30			

- 格闘** HR パイロットの格闘攻撃の命中値です。  
 ER パイロットの格闘攻撃の回避値です。  
**射撃** HR パイロットの射撃攻撃の命中値です。  
 ER パイロットの射撃攻撃の回避値です。  
**移動力** ユニットの移動力です。

- 武器名** そのユニットの装備している武器の種類です。  
**威力** 武器の威力です。  
**回数** その武器が一回に攻撃する回数です。  
**射程** 武器の射程です。  
**のこり** 武器の使用できる回数です。

- AP ユニットの攻撃力です。  
 DP ユニットの防御力です。  
**HR** ユニットの命中値です。  
**ER** ユニットの回避値です。

- 特殊** そのユニットの特殊能力です。

艦船ユニットで「情報」を押した場合は上のデーターの表示のあとで、「登場しているパイロットのリスト」と「搭載しているベクターのリスト」という2つのリストが表示されます。

特殊

ベンの乗る母艦（ドレッド）と、一部のベクターには特殊能力が備わっています。特殊が可能なユニットのメニューには下に示すように「特殊」の項目が表示されています。

特殊には攻撃、防御、回復の3種類があります。ユニットによってできる能力が決まっています、表示されるようになります。

特殊(攻撃) 使用ユニット ■ファリエ

**機能** 自分の周辺一定範囲内の全ての敵ユニットにダメージを与える。

特殊(防御) 使用ユニット ■バナシア

**機能** 自分の周辺一定範囲内の全ての味方にバリア効果を与える。  
 効果は、一定のダメージを受けるまでつづく。

特殊(回復) 使用ユニット ■バストラル ■ドレッド

**機能** 自分のHPを回復させる。

スタートボタンを押すとメニューコマンドの画面を開くことができます。このコマンドはターンの終了やゲームの設定を行います。



## ●終了

自分のターンを終了させます。

## ●保存

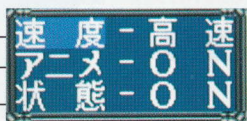
現在の状態を保存します。「保存」でゲーム中のデータをセーブした後、そのままゲームを続けることができます。

再開する時には、タイトル画面で「コンティニュー」を選択し、セーブ・メニューで「コンティニュー」を選択して下さい。

## ●勝利条件

現在のシナリオの、勝利条件が表示されます。

## ●設定



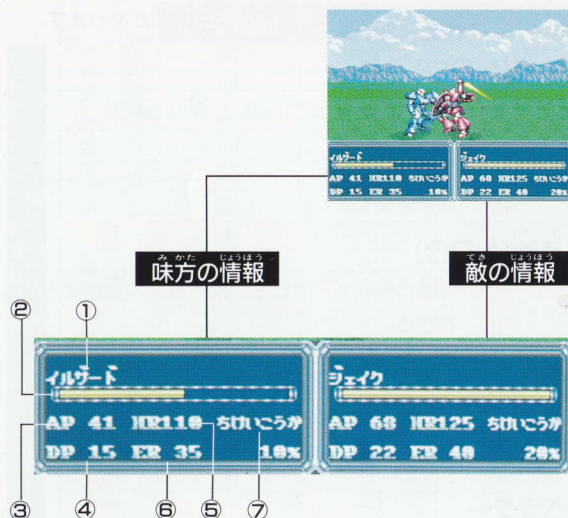
ベクターに付属する文字情報のON/OFFの選択ができます。

### アニメ

アニメ（戦闘シーン）のON/OFF。

### 速度

ゲームの速度（遅い、普通、速い）の設定。



- ①ユニットの名称 ②HPのメーター ③ユニットの攻撃力
- ④ユニットの防御値 ⑤ユニットの命中値
- ⑥ユニットの回避値 ⑦地形効果

せんとう  
戦闘はすべてアニメーションで表示されます。戦闘では、いくつかの条件によりその結果が左右されます。



登場するユニットの種類は、次のようなものがあります。

## 工場(NPC)

攻撃兵器をもっていない。単なる標的。

## 砲台(NPC)

攻撃兵器です。

## 基地(NPC)

攻撃兵器をもっている。ベクターを修理する事もできる。

## 戦艦

一般的に、ベクターの搭載、修理が可能で、攻撃兵器もある。

## ベクター

格闘型、万能型、射撃型、水陸両用型に分かれる。また、特殊な能力を持つものも小数ながら存在する。

●格闘型 格闘による近距離攻撃を得意とする。戦艦を攻撃できない。

●射撃型 射撃による中・遠距離攻撃を得意とする。

●万能型 格闘、射撃をバランスよくこなす。

●水陸両用 水上での機動力が高い。

## 地形効果

	空中移動	陸上移動	水陸両用
平地	30	10	0
道路	30	0	0
山地	30	30	20
森林	30	20	10
浅瀬	30	-20	20
水上	30	-30	40
橋	30	0	0
建物	30	50	30
砲台	30	50	30
砂地	30	10	-10
基地	30	50	30
工場	30	50	30
指令塔	30	50	30
谷底	30	—	—
崖	30	—	—
壁	—	—	—

## 移動コスト

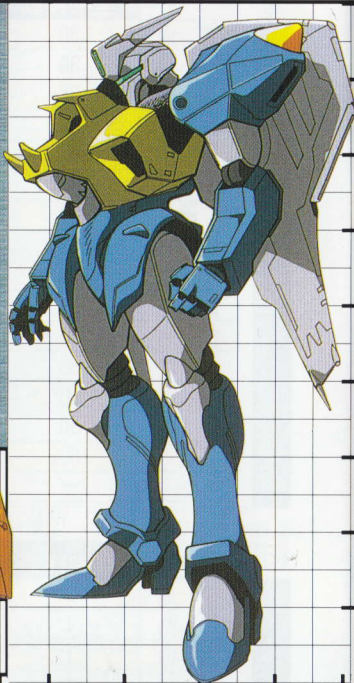
	空中移動	陸上移動	水陸両用
平地	1	1	1
道路	1	1	1
山地	1	3	4
森林	1	2	3
浅瀬	1	2	1
水上	1	4	1
橋	1	1	1
建物	1	3	3
砲台	1	3	3
砂地	1	2	2
基地	1	3	3
工場	1	3	3
指令塔	1	—	—
谷底	1	—	—
崖	1	—	—
壁	—	—	—



## [NELSON] ◀

ネルソン/TYPE:MIGHTY  
HEIGHT:12.57M/WEIGHT:27.41t

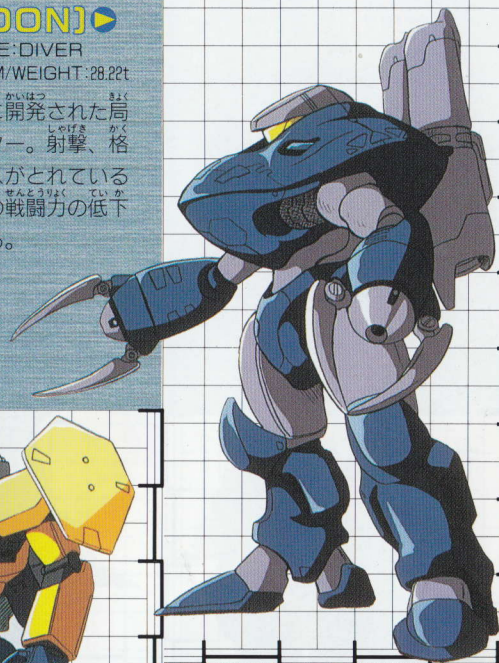
射撃戦、格闘戦共にバランスのとれた高性能汎用型ベクター。一面でたくやが搭乗している。



## [NAMOON] ◀

ナムーン/TYPE:DIVER  
HEIGHT:11.53M/WEIGHT:28.22t

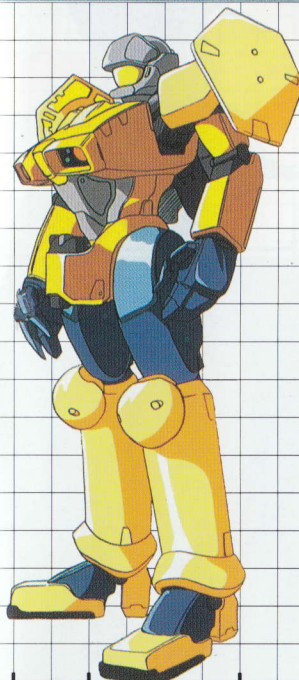
水中戦闘用に開発された局地戦用ベクター。射撃、格闘とバランスがとれているが、地上での戦闘力の低下が問題である。



## ◀[SWIFT]

スィフト/TYPE:GUNER  
HEIGHT:12.75M/WEIGHT:29.11t

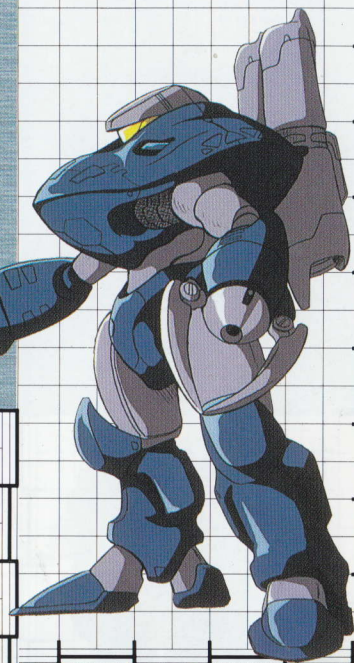
各種センサーを搭載し射撃戦用に開発されたベクター。パワー不足により格闘戦向きではない。



## ◀[KYRUS]

カイルス/TYPE:GRAP  
HEIGHT:12.45M/WEIGHT:30.55t

スィフトとは逆にパワーを重視して開発された格闘戦用ベクター。ベクター随一のパワーと重装甲を誇る。

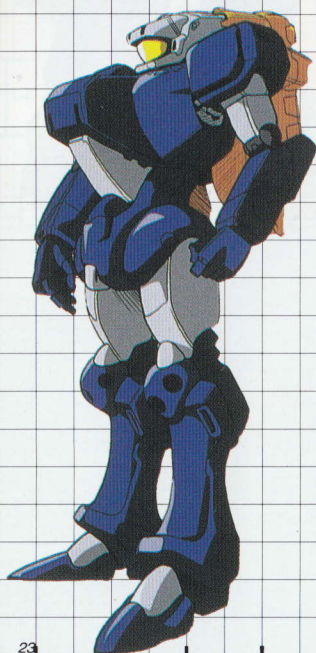
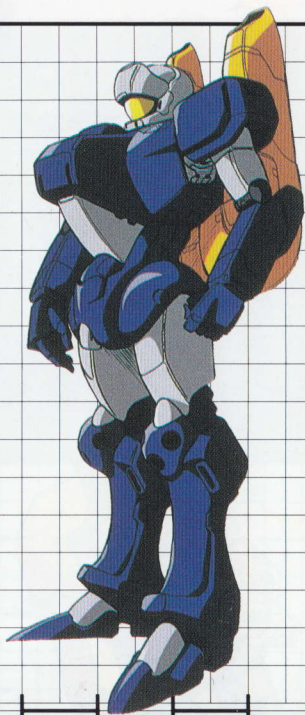




## [FARIE]▶

ファリエ/TYPE:WHIZZER  
HEIGHT:12.67M/WEIGHT:29.47t

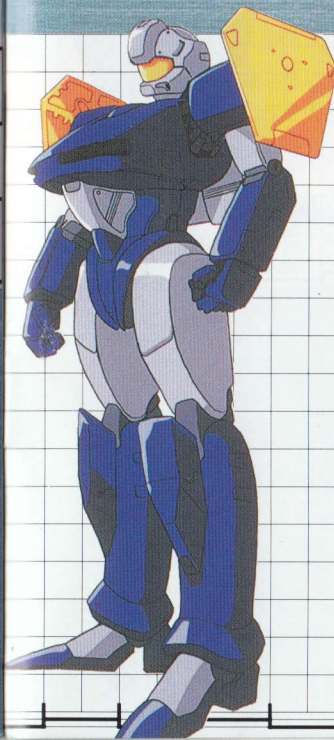
広範囲攻撃用システムを搭載した特殊ベクター。周囲の敵に高エネルギーを放射しダメージを与える。「マーブクランプ」を装備している。



## ▶[PANASIA]

パナシア/TYPE:WHIZZER  
HEIGHT:12.11M/WEIGHT:29.88t

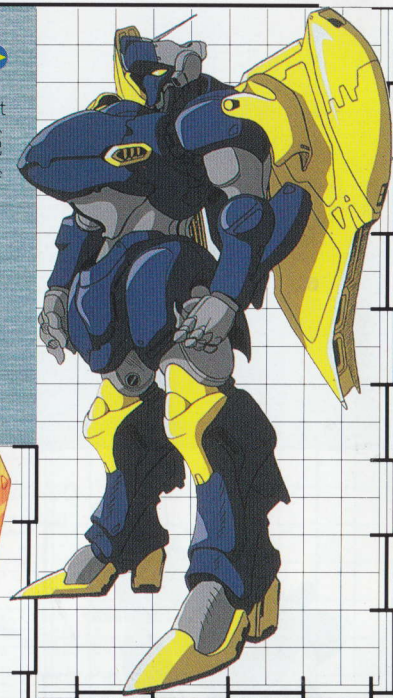
防御用のバリアシステムを搭載したベクター。エネルギーを集中させ敵の攻撃を防ぐ「バキュームウォール」を装備。



## [PASTRAL]▶

パストラル/TYPE:MIGHTY  
HEIGHT:—M/WEIGHT:—t

ネルソンの発展型で最新鋭機である。詳しい性能はデータ不足のため不明。



## ▶[L.SERD]

ログサード/TYPE:GRAP  
HEIGHT:11.52M/WEIGHT:26.27t

格闘戦用に開発された量産型SERD。

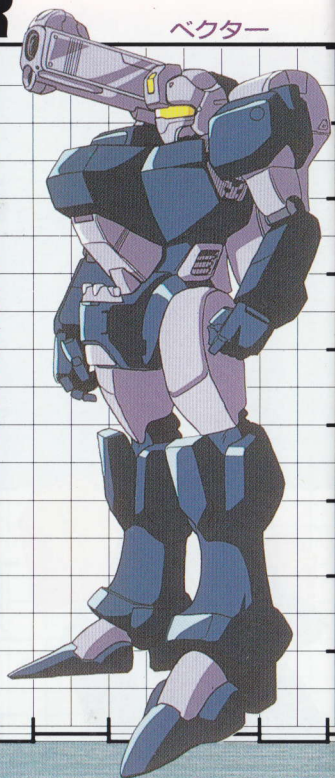
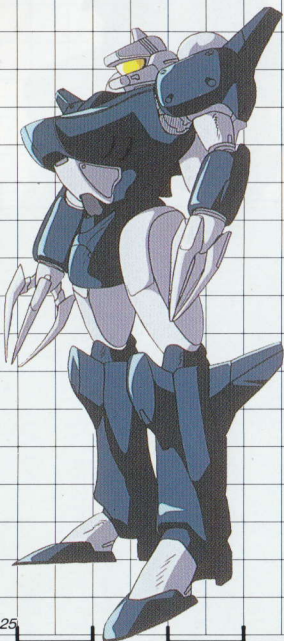
ベクター



# V ECTOR

## [T.SERD]▶

テラザード/TYPE:GUNER  
HEIGHT:11.87M/WEIGHT:26.31t  
射撃戦用に開発された量産型SERD。



ベクター

## ◀[I.SERD]

イルザード/TYPE:DIVER  
HEIGHT:11.25M/WEIGHT:27.11t  
水中戦闘用に開発された量産型SERD。

## 使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

### ★電源OFFをまず確認!

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

### ★カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

### ★端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

### ★保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

### ★薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

### ★ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないで下さい。